

Les Fous Du Volant™



INFOGRAMES

NOTICE



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous essayant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

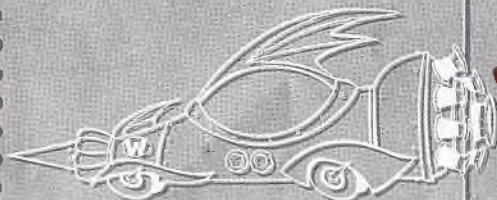
- Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
 - Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez la porte.
 - Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
 - Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
 - Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.
- Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

SOMMAIRE

ILS SONT VENUS, ILS SONT TOUTS LÀ !	4
LES CONCURRENTS S'APPROCHENT DE LA LIGNE DE DÉPART	4
PRÉPARATION DU MATÉRIEL	8
COMMANDES DU JEU	8
INFORMATIONS AU TABLEAU DE BORD	10
UTILISATION DES MENUS	10
DÉMARRAGE DU JEU	10
MENU DÉMARRER UNE PARTIE	11
MENU OPTIONS	12
SÉLECTION D'UN STYLE DE CONDUITE	12
POSTE CENTRAL DE SÉLECTION D'UN MODE DE JEU	13
MENU POSTE	13
MODE CHAMPIONNAT	14
MODE CONTRE LA MONTRE (1 JOUEUR UNIQUEMENT)	15
SUPER GADGETS ET DINGOJETONS	16
SERVICE CONSOMMATEURS	17
CRÉDIT	18



ILS SONT VENUS, ILS SONT TOUS LÀ !

Ils ont depuis longtemps décroché la palme des pilotes les plus déhants de la planète : la lutte acharnée qui les oppose est à l'image de leur goût immodéré pour l'extravagance. Il suffit de les réunir sur la même grille de départ pour être sûr d'assister à un spectacle motoristique des plus ravissants. Alors, si toi aussi, tu es assez fou pour te joindre à cette bande de déjantés du bitume, chausse tes lunettes de compétition et vas-y plein gaz. Et n'oublie pas : dans ce genre de randonnée sportive, tes chances de l'emporter dépendent largement de l'art avec lequel tu sauras infliger un maximum de coups bas et autres douceurs du même acabit !

Alors qu'est-ce que tu attends ? Le moment est venu de pousser au maximum les chevaux qui piaffent d'impatience sous le capot de ton roadster et de montrer à cette bande d'arriérés qui est le maître à bord !

LES CONCURRENTS S'APPROCHENT DE LA LIGNE DE DEPART

RUFUS LA RONDELLE ET SAUCISSON A BORD DU TACOT TOUT-TERRAIN

Vitesse maxi : allie la performance à la constance

Tenue de route : se situe dans la bonne moyenne

Evite de coller de trop près le Tacot Tout-Terrain si tu ne veux pas te retrouver avec un bras en moins



ses terribles lames rotatives ont un effet saucissonnant des plus efficaces. Doté du tout dernier moteur alimenté au feu de bois, cet engin quelque peu poussif dans ses déplacements est un véhicule tout-terrain des plus complets ! Le Tacot Tout-Terrain fera le bonheur des débutants même s'il a autant à craindre des autres concurrents que de son intérieur en bois détérioré.

LES FRERES TETES DURES A BORD DE LA CARAVERNE

Vitesse maxi : Souffre d'un manque de reprise Tenue de route : faible

Toujours bien entourés par les supporters qui viennent saluer en masse les exploits des Fous du volant, les FRERES TETES DURES ont leur propre fan club. Et des fan club, ils en ont plein, bien pratique pour asséner des coups de gourdin à leurs adversaires...



Leur caravane ressemble à un bloc de silex motorisé issu tout droit de l'âge de Pierre. Il ne faut pas s'attendre à ce qu'ils fassent des étincelles sur la piste mais grâce à leur super gadget, le Grantomazail, ils peuvent à tout moment vous infliger un de ces coups ravageurs dont ils ont le secret... de ceux qui vous laissent au milieu de mille chandelles. Si vous avez un doute sur la route à suivre, évitez de leur demander de l'aide, à moins que vous ne disposiez d'un bon dictionnaire spécialisé dans la langue des cavernes.

MALABILLE ET MALABAR A BORD DU COUCOU CASSE-COU

Vitesse maxi : Rien d'extraordinaire. Assure le minimum !
 Tenue de route : colle littéralement à la route
 Ces deux-là sont de fervents partisans de la devise "Lentement mais sûrement" et sont toujours prêts à faire une petite halte dans un coin ombragé, histoire de piquer un petit roupillon en rêvant à des jours glorieux. Ils ne sont pas engagés dans une lutte à mort avec un autre concurrent. Il leur arrive même de pousser la chansonnette et de fredonner les derniers tubes de musique country à la mode ! Mais si tu penses qu'ils n'ont pas l'esprit de compétition, tu te trompes. Tous comme les autres, ils ne



rêvent que de victoire et ne manquent pas de ressources pour y arriver.

PENELOPE JOLI COEUR A BORD DU COMPACT PUSSYCAT

Vitesse maxi : se situe dans la moyenne
 Tenue de route : excellente

Avec son nécessaire à maquillage toujours prêt à l'emploi, la ravissante Pénélope Joli Coeur garde un œil rivé sur la route tandis que l'autre vérifie les contours de sa coiffure. Toujours prête à s'arrêter pour se rafraîchir une beauté, elle sait qu'à tout moment elle peut compter sur l'aide des autres concurrents lorsqu'elle est dans la panade. Dès que ceux-ci entendent ses SOS désespérés, du style "Qui aura pitié d'une pauvre jeune-fille dans l'embarras", ils freinent tous comme des malades et



se hâtent pour lui prêter assistance. Pendant ce temps là, Pénélope aura tôt fait de leur décocher un buccomissile avant de disparaître avec la vitesse de l'éclair.

AL CARBONE ET SA BANDE A BORD DE LA CAVALLAC BLINDEE

Vitesse maxi : plus vite que ça, tu meurs.
 Tenue de route : Excellente



Cette bande de gangsters est prête à tout pour s'emparer du trophée des Fous du volant et le ramener dans leur bonne vieille ville de Chicago... à condition que leurs petites jambes ne les laissent pas en rade. Et quand ils sont au cœur de l'action, mieux vaut éviter les balles et changer de trottoir si on ne veut pas se retrouver en train d'essayer un costard en béton taillé sur mesure. Ces mini-truands de seconde zone peuvent se faire la belle en un clin d'œil grâce à leur Cavalliac blindée - ceci dit, tu peux toujours essayer de leur flanquer un PV !

PIERRE DE BEAU-FIXE A BORD DE LA TURBO TERRIFIQUE

Vitesse maxi : phénoménale
Temps de route : pas si terrible que ça.
Toujours fidèle à son image de parfait gentleman, Pierre de Beau-Fixe court pour l'honneur. Avec son accent snobinard et ses manières de premier de la classe, on pourrait croire qu'il est en train de s'adonner aux joies innocentes d'une promenade dominicale. Pourtant il a la fâcheuse habitude de décocher des Pneumaticomissiles et de ficeler ses adversaires au bout d'un tuyau d'échappement. Ajoutons que s'il se retrouve en course aux côtés de la charmante Pénélope Joli Cœur, son cœur risque de s'emballer beaucoup plus vite que son moteur.



PIQUE ET COLLEGRAME A BORD DE LA DINGO-LIMOUSINE

Vitesse maxi : plutôt dans le haut du tableau
Temps de route : rien à redire !

Tu en es quitte pour te faire une belle peur si jamais tu croises ces deux-là par une sombre nuit d'orage. Leur Dingo-Limousine est un véritable manoir hanté monté sur quatre roues, abondamment pourvue de chauve-souris et de toiles d'araignées en tous genres. La dingo-Limousine est digne des meilleurs films d'horreur : sans oublier les performances diaboliques d'un moteur qui a la puissance d'un dragon. Quant au carburant employé, il est probable qu'il vient tout droit du monde des morts-vivants. Tout cela a de quoi secouer votre homme !



LE SERGENT GROSSE-POMME A BORD DU TOCARD TANK

Vitesse maxi : plutôt lent sur le terrain mais imbattable sur le papier.
Temps de route : réglementaire, sergent !
Le Sergent Gros-Pomme et ses hommes prennent un malin plaisir à troubler la quiétude du paysage à bord de leur Tocard Tank. Cette espèce de forteresse ambulante ultrablindée qui leur sert de véhicule.



• Ils ont tendance à confondre la course avec quelque chose qui ressemblerait à des grandes manœuvres, d'où ce besoin irrésistible de larguer à tout va leurs fameux Obus à fragmentation rapide, sans parler de leur quête effrénée de l'Effet turbo Bazooka, histoire d'augmenter leur moyenne kilométrique. Il faut savoir également qu'ils changent facilement d'attitude quand il s'agit de conquérir des mètres : passant d'une tactique défensive à une attitude résolument agressive. Quant au sergent, il est du genre faillible, et il vaut mieux avoir ses rangers bien cirés si l'on veut éviter un déluge de vociférations très nocives pour les tympans.

• MAX LE ROUGE A BORD DU BOLIDE ECARLATE

• Vitesse maxi : se situe plutôt dans le haut du panier.
• Tenue de route : faut pas se plaindre.
• Ce personnage haut en couleur, rivé aux manettes de son incroyable machine volante, prend un malin plaisir à déverser sur ses adversaires une pluie de Balles peinturlurantes. Le but de la manœuvre n'est pas de refaire la carrosserie mais de répandre sur la piste une quantité de peinture suffisante pour la transformer en une vaste palinoire dont il est bien difficile de sortir indemne, à moins de disposer d'un bon stock de térébenthine. Max n'est pas du genre à s'attarder sur le plancher des vaches.

C'est dans les airs qu'il est le plus à son aise et aussi le plus redoutable.

C'est pourquoi il ne pense qu'à récupérer un bon BOLIDÉ



ECARLATE pour prendre aussitôt son envol

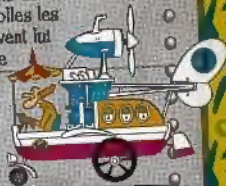
LE PROFESSEUR MABOULETTE A BORD DE SON AERO-FUSEAU-PLANNEUR

Vitesse maxi : variable en fonction du modèle issu du processus de transformation.
Tenue de route : pas formidable mais compensée par la multiplicité des gadgets en tous genres.

Le Professeur Maboulette, dit le professeur foldingue, est un maniaque de l'innovation. Il ne pense qu'à modifier son véhicule pour en faire l'un des plus délirants de la course. Ses trouvailles, toutes plus folles les unes que les autres, peuvent lui donner l'avantage lorsque

les choses se compliquent, et on ne se sait jamais à quoi s'attendre avec lui. Il peut à tout instant disparaître sous la

voiture, s'envoler dans les airs ou même l'éjecter brusquement de la piste comme dans un jeu de quilles grâce à son Super Effet Bowling. Seul un esprit aussi délirant que le sien est en mesure de concevoir de tels pouvoirs !



Il faut pour compléter la galerie...

SATANAS ET DIABOLO A BORD DE LA DEMONE DOUBLE-ZERO

Vitesse maxi... aussi élevée que redoutable

Tenue de route : aussi diabolique que le pilote

Les Fous du volant ne sont pas des enfants de cœur et ils auraient

plutôt tendance à ne pas

respecter les règles

du jeu. Dans ce domaine,

Satanas est

champion. Lui et son chien loufoque :

Diabolo, constituent le couple le plus

diabolique que la terre ait jamais porté :

avec eux tous les moyens sont bons pour

gagner la course dans l'art d'échafauder les

plans les plus ingénieux et les supercheries

de tous poils... Mais les choses ne se

passent jamais comme prévues !

C'est vraiment pas de chance !

PREPARATION DU MATERIEL

PREPARATION DE LA DREAMCAST™

Avant de t'engager sur la piste pour

rejoindre les FOUS DU VOLANT™, nous te

conseillons de lire les instructions suivantes

concernant la préparation de ta

DREAMCAST.

◆ Installe ta Dreamcast™ conformément aux

instructions figurant dans le manuel

utilisateur.

◆ Assure-toi que ta Dreamcast™ est éteinte.

◆ Connecte les manettes à ta Dreamcast™.

◆ Appuie sur le bouton Open pour ouvrir

le compartiment CD.

◆ Insère le CD des FOUS DU VOLANT

(l'étiquette dirigée vers toi) à l'intérieur

du compartiment CD jusqu'à sa parfaite

mise en place.

◆ Referme le compartiment CD avec la main

◆ Appuie sur le bouton POWER pour allu-

mer la console.

COMMANDES DU JEU

Si tu n'arrives pas à maintenir ton véhicule

en course ou si tu es incapable d'infliger le

moindre bobo à tes adversaires, comment

espères-tu gagner ? ! Tu trouveras ci-

dessous quelques indications sur le

manipement des commandes qui t'aideront

certainement à te sortir des situations

difficiles.

Ce jeu a été conçu pour un nombre maximal

de 4 joueurs jouant simultanément. Avant

d'allumer la console, tu dois raccorder ta

manette ou autre accessoire de jeu à l'un des

ports de commande prévus à cet effet.

Pour revenir sur l'écran d'intro du jeu à

n'importe quel moment de la partie, il te

suffit d'appuyer en même temps sur les

boutons A, B, X, Y et START tout en

maintenant la pression. Cette action aura

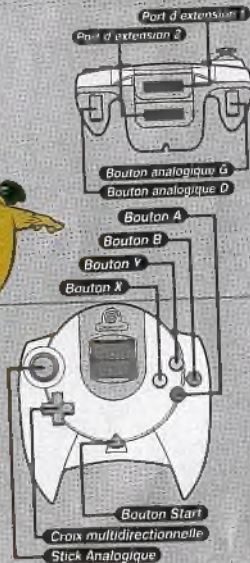
pour effet de réinitialiser le logiciel, ce qui

se traduira par l'affichage de l'écran

d'introduction du jeu.

- Le mode multijoueur est certainement la façon la plus divertissante de jouer aux Four du Volant tout en restant tranquillement chez soi. Mais il te faudra d'abord acheter des manettes supplémentaires pour pouvoir jouer à 2 ou même plus.

Ne touche jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques G et D lorsque tu allumes la Dreamcast™ car tu pourrais



alors interrompre la procédure d'initialisation de la manette et le jeu risquerait de ne pas fonctionner correctement.

Bouton analogique D Accélérer
Bouton A Glisser (en mode Débutant) ou freiner frein à main (en mode Expert)

Bouton analogique G Freiner/Faire marche arrière

Bouton X Activer le super gadget associé à ce bouton

Bouton Y Activer le super gadget associé à ce bouton

Bouton B Activer le super gadget associé à ce bouton

Stick analogique Pilotage directionnel du véhicule / Déplacement à l'intérieur des menus

Croix multidirectionnelle

Gauche : Modification des informations affichées à l'écran

Droite : Changement de carte

Haut : Changement de vue caméra

Bas : Vue arrière

La croix multidirectionnelle permet également de se déplacer à l'intérieur des menus, avant et après les courses.

Bouton START
 Permet de faire une pause en cours de partie et d'accéder au menu Pause.

INFORMATIONS AU TABLEAU DE BORD

1. NOMBRE DE TOURS

S'il ne reste plus qu'un tour à boucler, c'est le moment de mettre le paquet et de montrer ce dont tu es capable !



8.



2. POSITION

Combien sont-ils devant toi et combien sont-ils derrière ? Si tu es seul devant et qu'ils sont

nombreux derrière, ce pourrait bien être le jour le plus fou de ta vie !

3. DINGOJETONS

Tu dois absolument récupérer ces précieux dingojetons si tu veux utiliser les super gadgets qui équipent ton véhicule.



4. SUPER GADGETS

Chaque véhicule est équipé de 6 super gadgets parmi lesquels tu pourras en choisir trois. Mais au départ tu n'en auras que 3 (les 3 représentés ici) et il te faudra encore récupérer des dingojetons si tu veux les utiliser.



UTILISATION DES MENUS

Tu peux te déplacer à l'intérieur des menus en utilisant le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour mettre les options en surbrillance. Il te suffira ensuite d'appuyer sur le bouton A pour confirmer les choix.

Pour annuler une sélection ou revenir à l'écran précédent, il te suffit d'appuyer sur le bouton B.

DEMARRAGE DU JEU

Après l'affichage du logo de la Dreamcast™, tu verras aussitôt apparaître l'écran d'introduction des FOUS DU VOLANT. Il te suffira alors d'appuyer sur le bouton START pour afficher le menu Démarrer une partie.

MENU DEMARRER UNE PARTIE

COMMENCER UNE PARTIE

Après avoir cliqué sur le bouton "Démarrer une partie", un menu apparaît à l'écran. Ce menu permet de choisir le type de partie que vous souhaitez jouer. Vous pouvez sélectionner une partie solo ou une partie multijoueur. Si vous choisissez une partie multijoueur, vous devrez également choisir le nombre de joueurs et le type de carte à jouer. Une fois que vous avez fait vos choix, cliquez sur le bouton "OK" pour commencer la partie.

○ devras entrer ton nom.

Une fois que vous avez cliqué sur "OK", un message apparaît à l'écran vous demandant de saisir votre nom. Saisissez votre nom et cliquez sur "OK" pour continuer.

Après avoir saisi votre nom, le jeu se lance. Vous êtes maintenant en train de sélectionner une option.

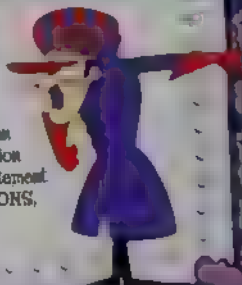
Une fois que vous avez cliqué sur "OK", le jeu se lance. Vous êtes maintenant en train de sélectionner une option.

CHOISIR UNE OPTION

Une fois que le jeu a commencé, vous devez choisir une option. Les options sont listées à l'écran. Cliquez sur l'option que vous souhaitez sélectionner. Une fois que vous avez cliqué sur une option, le jeu se lance avec cette option sélectionnée.

LES OPTIONS

Il y a trois options principales :
1. Partie solo
2. Partie multijoueur
3. Partie multijoueur en ligne
Le jeu vous permet de choisir l'option qui vous convient le mieux. Une fois que vous avez choisi une option, le jeu se lance avec cette option sélectionnée.



MENU OPTIONS

- Sélectionne cette option pour affiner la son. Réglage avancé le stéréo
- Sélectionne cette option pour régler le son. Réglage avancé le stéréo
- Sélectionne cette option pour régler le son. Réglage avancé le stéréo

Démarquer

SELECTION D'UN STYLE DE CONDUITE (NIVEAU DE DIFFICULTE)

Après avoir sélectionné le style de conduite, appuyez sur la touche **OK** pour confirmer le choix. Le jeu commencera avec le style de conduite sélectionné.

Difficulté

Le jeu propose trois niveaux de difficulté : Facile, Moyen et Difficile. Le niveau de difficulté sélectionné affecte la vitesse des ennemis et la puissance des armes. Le niveau de difficulté sélectionné affecte également la durée de la mission.

- Sélectionne cette option pour régler le son. Réglage avancé le stéréo
- Sélectionne cette option pour régler le son. Réglage avancé le stéréo
- Sélectionne cette option pour régler le son. Réglage avancé le stéréo

- permet d'ajuster le son



- $\frac{1}{2}$ of the total mass of the system is in the form of gas
 - $\frac{1}{2}$ of the total mass of the system is in the form of gas
 - $\frac{1}{2}$ of the total mass of the system is in the form of gas
 - $\frac{1}{2}$ of the total mass of the system is in the form of gas

2. 3. 4.

1. Les mots sont organisés en une seule colonne.
 2. Les mots sont écrits en lettres majuscules.
 3. Les mots sont écrits en lettres minuscules.
 4. Les mots sont écrits en lettres mixtes.
 5. Les mots sont écrits en lettres capitales.
 6. Les mots sont écrits en lettres minuscules.
 7. Les mots sont écrits en lettres mixtes.
 8. Les mots sont écrits en lettres capitales.
 9. Les mots sont écrits en lettres minuscules.
 10. Les mots sont écrits en lettres mixtes.

SELECTION D'UN MODE DE JEU

- Après avoir écrit l'ensemble du vocabulaire de la leçon, le maître écrit les mots de la leçon sur des cartes.
- Les élèves sont divisés en groupes de 4 ou 5.
- Les cartes sont distribuées à chaque élève.
- Les élèves lisent les cartes et les classent dans l'ordre alphabétique.
- Le maître vérifie l'ordre des cartes.
- Les élèves lisent les cartes et les classent dans l'ordre alphabétique.
- Le maître vérifie l'ordre des cartes.
- Les élèves lisent les cartes et les classent dans l'ordre alphabétique.
- Le maître vérifie l'ordre des cartes.

o de jeu.

- ✓ LE MANEAGE THEATRE CENTRAL
- ✓ Theatre de la Ville de Paris
- ✓ L'Esplanade de la Ville de Paris

1. The first part of the document is a list of names and dates, which appears to be a record of some kind. The names are written in a cursive script, and the dates are in a more formal, printed style. The list is organized into columns, with names in the first column and dates in the second column.

2. The second part of the document is a series of handwritten notes or entries. These are written in a cursive script and are organized into a list format. Each entry appears to be a separate note or entry, possibly related to the names and dates in the first part.

3. The third part of the document is a series of handwritten notes or entries, similar to the second part. These are also written in a cursive script and are organized into a list format. Each entry appears to be a separate note or entry, possibly related to the names and dates in the first part.

4. The fourth part of the document is a series of handwritten notes or entries, similar to the second and third parts. These are also written in a cursive script and are organized into a list format. Each entry appears to be a separate note or entry, possibly related to the names and dates in the first part.

5. The fifth part of the document is a series of handwritten notes or entries, similar to the second, third, and fourth parts. These are also written in a cursive script and are organized into a list format. Each entry appears to be a separate note or entry, possibly related to the names and dates in the first part.

MENU PAUSE

Ses amis qui le regardent vont bientôt le moment de faire une

APPENDIX

(voir annexe) normal de retourner dans le
le...
l'ensemble est en la... qu'il ne

RECOMMEND

Le... de... de... la...
par... de... de...

4157

On te permet d'abandonner
de façon définitive la partie.



MODE CHAMPIONNAT

de la compétition.

Pour te donner une idée de ce qui t'attend, tu trouveras ci-dessous une description de quelques-uns des Défis auxquels tu devras participer si tu veux remporter le titre suprême de Champion du monde des Fous du Volant. Toutefois, n'oublie pas que le seul Défi auquel tu auras accès au départ est le Défi des rois de la piste et qu'il y en a beaucoup d'autres qu'il te faudra découvrir !

Si tu remportes le Championnat, tu auras l'honneur suprême de pouvoir chausser les horribles lunettes de l'infâme Satanax et de t'installer au volant de la diabolique Démone Double-Zéro Grand Sport.

LE DÉFI DES ROIS DE LA PISTE

Entends-tu le vrombissement assourdissant des moteurs poussés au maximum ? Peu importe, ici la seule chose qui compte pour toi c'est d'arriver au terme d'une série d'épreuves uniques qui ne vont pas être de tout repos.



En choisissant le mode Championnat, tu ne risques pas de t'ennuyer car ce mode t'ouvre les portes de la compétition la plus délirante qu'on ait jamais inventée ! Apprête-toi à découvrir des paysages fabuleux et aux noms évocateurs comme Les Pics Neigeux, La Vallée du Bois Rouge ou La Frontière Sauvage chacun avec ses difficultés spécifiques. Dans chacune de ces zones à thème, tu pourras participer à toute une série de Défis. Il te suffira pour cela de rentrer dans le panneau indicateur qui leur est associé.

Les nombreux défis auxquels tu pourras participer sont identifiés par des panneaux indicateurs. Toutefois, tu dois savoir que lorsque tu pénètreras pour la première fois dans une zone à thème tu ne peux participer qu'à un seul défi : le Défi des rois de la piste. Pour avoir accès aux autres Défis, tu devras faire mordre la poussière à tes adversaires et récupérer un maximum d'étoiles en or. Ces étoiles te seront décernées chaque fois que tu remporteras un défi, et plus tu en auras, plus le nombre de défis auquel tu auras accès sera important !

Si tu récupères un nombre suffisant d'étoiles en or ou de clés de 12, tu auras accès au Défi des As, au cours duquel tu devras affronter un super héros qui fera tout pour t'éliminer définitivement

- Et surtout ne fais pas de sentiment car cela pourrait sérieusement compromettre tes chances d'arriver en tête ! Au départ tu auras le choix entre 2 pistes par thème uniquement mais ce nombre augmentera au fur et à mesure que tu accumuleras les victoires.

LA DINGOCHALLENGE CUP

- Il s'agit d'une compétition qui se déroule en 5 manches, le tout étant de finir à chaque fois dans les quatre premiers pour récupérer des points. Il va te falloir un maximum de concentration si tu veux remporter ce défi car il n'y a qu'une seule étoile en or à gagner et, pour y parvenir, il te faudra arriver en tête de la compétition.

LE DÉFI DIABOLO

- Ici, il ne s'agit pas simplement d'arriver en tête. Non seulement tu devras décrocher les 10 trophées DIABOLO mais il te faudra aussi franchir la ligne d'arrivée loin devant les poursuivants. Sinon, n'espère pas décrocher la si précieuse étoile en or.

LA FOLLE BATAILLE

- Ici, c'est un peu comme si tu te trouvais dans une arène, le but du jeu étant d'éliminer tous tes adversaires les uns après les autres... car les points ne sont attribués qu'au dernier "survivant". Alors n'hésite pas à dépotiller tes adversaires de leurs précieux

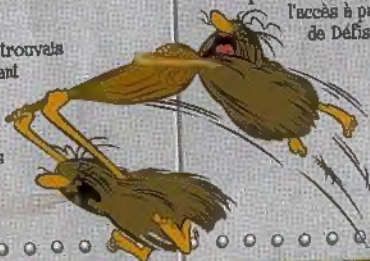
Dingojetons et utilise toute la puissance destructrice de tes super gadgets pour leur infliger un maximum de dégâts jusqu'à leur totale élimination de la compétition. Dans ce défi, tous les coups sont permis et notamment les plus démoniaques. N'oublie pas que tu es seul contre 7 et que ces 7 là ne te feront aucun cadeau.

MODE CONTRE LA MONTRE

(1 JOUEUR UNIQUEMENT)

Ici, le chrono démarre au moment où tu entends le fameux "PARTEZ". Il s'agit purement d'une course contre la montre dont l'objectif est de réussir à battre le meilleur chrono réalisé par le diabolique Satanas et son copilote déjanté, le célèbre Diabolo, à bord de la Démon Double-Zéro Grand Sport. Et si tu utilises ce mode pour découvrir les itinéraires les plus courts et quelques raccourcis secrets ? Cela

pourrait bien te faciliter l'accès à pas mal de Défis !





SUPER GADGETS ET LES DINGOJETONS

LES SUPER GADGETS

Avant chaque course, chaque concurrent à la possibilité de sélectionner 3 super gadgets. Il s'agit en fait de gadgets plus loufoques les uns que les autres grâce auxquels tu pourras réduire très sensiblement les chances de victoires de tous ceux qui auront le malheur de croiser ton chemin. Il te faudra donc essayer un maximum de véhicules et de gadgets différents afin de repérer ceux qui te conviennent le mieux. Alors pourquoi ne pas tous les essayer ? Chaque véhicule dispose au départ de 3 super gadgets et, bien qu'ils soient tous différents, ils peuvent être classés dans l'une des quatre grandes catégories suivantes :

Les projectiles - ce sont des sortes de missiles qui sont tirés en direction des autres concurrents.

Les gadgets ralentisseurs - comme leur nom l'indique, ces gadgets visent à ralentir la progression de l'ennemi quand il est un peu trop collant et on les dépose sur la piste par l'arrière du véhicule.

Les effets turbo - ils visent à doper momentanément les performances des véhicules. Grâce à eux tu pourras par exemple augmenter subitement la vitesse de ton véhicule ou même t'offrir un petit voyage aérien au-dessus des têtes de tes adversaires !

Les boucliers protecteurs - Avec tous ses projectiles qui se baladent dans les airs, il peut être parfois utile de s'armer d'un bon bouclier protecteur.

LES DINGOJETONS

Malheureusement, tu ne peux pas utiliser tes super gadgets quand bon te semble. Tu dois pour cela avoir réuni suffisamment de Dingojetons. Alors, chaque fois que tu en verras un sur ta route, n'oublie pas de passer dessus pour le récupérer car pour chaque super gadget il t'en faudra un certain nombre avant de pouvoir l'utiliser. Si tu essayes d'utiliser un super gadget alors que tu ne disposes pas d'un nombre suffisant de Dingojetons, cela n'aura aucun effet et te vaudra en prime quelques réflexions bien senties de la part du concurrent que tu auras choisi.

AFFECTATION DES TOUCHES POUR L'UTILISATION DES SUPER GADGETS

Ta manette dispose de 3 boutons auxquels tu peux associer la fonction d'activation d'un super gadget. Il s'agit des boutons X, Y et B.

Avant de commencer une course, tu pourras voir quels sont les super gadgets associés au véhicule que tu auras choisi. Pour leur affecter un bouton d'activation, il te suffira de les mettre en surbrillance à l'aide du stick analogique ou de la croix directionnelle et d'appuyer ensuite sur le bouton X, Y ou B. Une fois que tu auras récupéré suffisamment de Dingojetons en cours de partie, il te suffira d'appuyer sur l'un de ces boutons pour activer le super gadget auquel il est associé.

Tu peux faire l'économie de cette procédure en appuyant sur le bouton A, mais dans ce cas, tu récupéreras automatiquement les mêmes super gadgets que ceux utilisés lors de la course précédente.

Et c'est ainsi que, toi aussi, tu pourras bientôt rentrer dans la légende des Fous du Volant ! Rejoins cette galerie de personnages tous plus déliants les uns que les autres dans leur quête obstinée de la victoire finale, pendant que leurs drôles d'engins s'éloignent dans un nuage de fumée.

SERVICE CONSOMMATEURS

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 08-36-68-30-20
(221 F/mn)

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGRAMS FRANCE
Service Hotline
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69332 St Cyr au Mont
D'Or Cedex FRANCE

Par email :
support@fr.infogrames.com

Sur internet :
<http://www.fr.infogrames.com>

Sur minitel :
3615 Infogrames (221 F/mn)

HOT LINE INFOGRAMS

WEB www.infogrames.fr

TEL 08 36 68 30 20

MiniTel 3615 infogrames

CREDITS

Developed by
Infogrames Studios
Ltd, Sheffield House

Carl Cavers
Studio Manager

Mark Glossop
Producer

Travis Ryan
Designer

Tony Crowther
Lead Programmer

Julian Foxall
Physics/ Gadgets
Programmer

Ali Davidson
AI Programmer

Chris Challacombe
Game Logic
Programmer

John Blythe
Vehicle Modelling

Ira Hill

Antony Ward

Mark Sweeney
Character Animation/
Modelling

Dave Lewis
Nicola Grice
Kate Roberts
Artists

Phil Banks

Mark Dimond
Level Designers

Kev Saville

Simon Gilman

Marshall Parker

Sound Designers

Julia Sturman

Console Supervisor

Martin Berridge

Lead tester

Carrie Hobson

Jody Hindle

Barrie Fingle

Testers

PUBLISHING

Richard Courtois
Director of
UK Operations

Pierre Crooks,
Rob Smith
Producers

Luke Miller
Junior Producer

Dawn Paine
Brand Manager

Sarah Allen
Product Manager

Beatrice Rodriguez
Localisation

Rebecca Pernered
Coordination

Darren Mills,
Nicolas Pothier
Art Direction

Olivier Lachard
pack lay-out

Michel Mégot
Manual lay-out

